Svenska
HEMDATOR
PRENUMERANT SPECIAL
Aug. 88

Sommaren är slut och när höstmörkret sätter in kan man börja glädja sig åt en mängd nya spel på burkarna.

RAINBIRD / FIREBIRD

British Telecom går ut starkt med ett flertal nya titlar på sina märken Rainbird och Firebird. Älskarna av Starglider får sitt lystmäte i och med att **Starglider 2** släpps ut. De som tycker om Mike Singletons skapelser kommer antagligen att bli mycket lyckliga över **Whirlygig**, ett spel fyllt med vilda äventyr och mycket skjuta-ned. Whirlygig utspelas i en framtid när rymdskeppen har fått egna viljor och tankeförmåga. (*Kunde man inte få något sådant även här, som omväxling - Attle*). En sista människospillra hålls i slaveri av de härskade rymdskeppen. Spelaren ikläder sig rollen av en enda person som lyckast kortsluta ett skepp och ger sig av på flykt mellan galaxerna och i tid och rum. Mitt i allt detta finns Whirlygig! En roterande port till ... Tja, vadå? Den som spelar detta nya Rainbirdspel får se. 4 miljarder platser är i alla fall utlovade Jo det stämmer 4.000.000.000 olika ställen i universum att besöka! Undra bara när man skall hinna äta!

Det är inte bara ST-ägarna som skall glädjas åt **Virus**. Spelet kommer på såväl Spectrum som Amiga. Dessutom bjuder Rainbird på en verklig godbit. **Elite** har blivit konverterat till såväl ST som Amiga. Detta spel är, för dem som inte känner till det, en verklig klassiker bland rymdspelen.

I september kommer också **Tracker** till Amiga. En träningssimulator för blivande rymdkadetter vid Centrepoint har löpt amok och behärskar nu ett nätverk i rymden. Detta nätverk består av sju olika sektorer. Varje sektor styrs av en oberoende central och är länkade till de övriga i ett kommunikationssystem. Spelaren har till sin hjälp åtta stycken "*Skimmers*" med vilka han skall penetrera och bryta sönder nätverket. Spelet växlar mellan en strategisk karta på vilken man styr sina "Skimmers" (vad det nu kan heta på svenska) och närstridssekvenser i 3D. Tracker är en blandning av strategi och skjuta-ned spel.

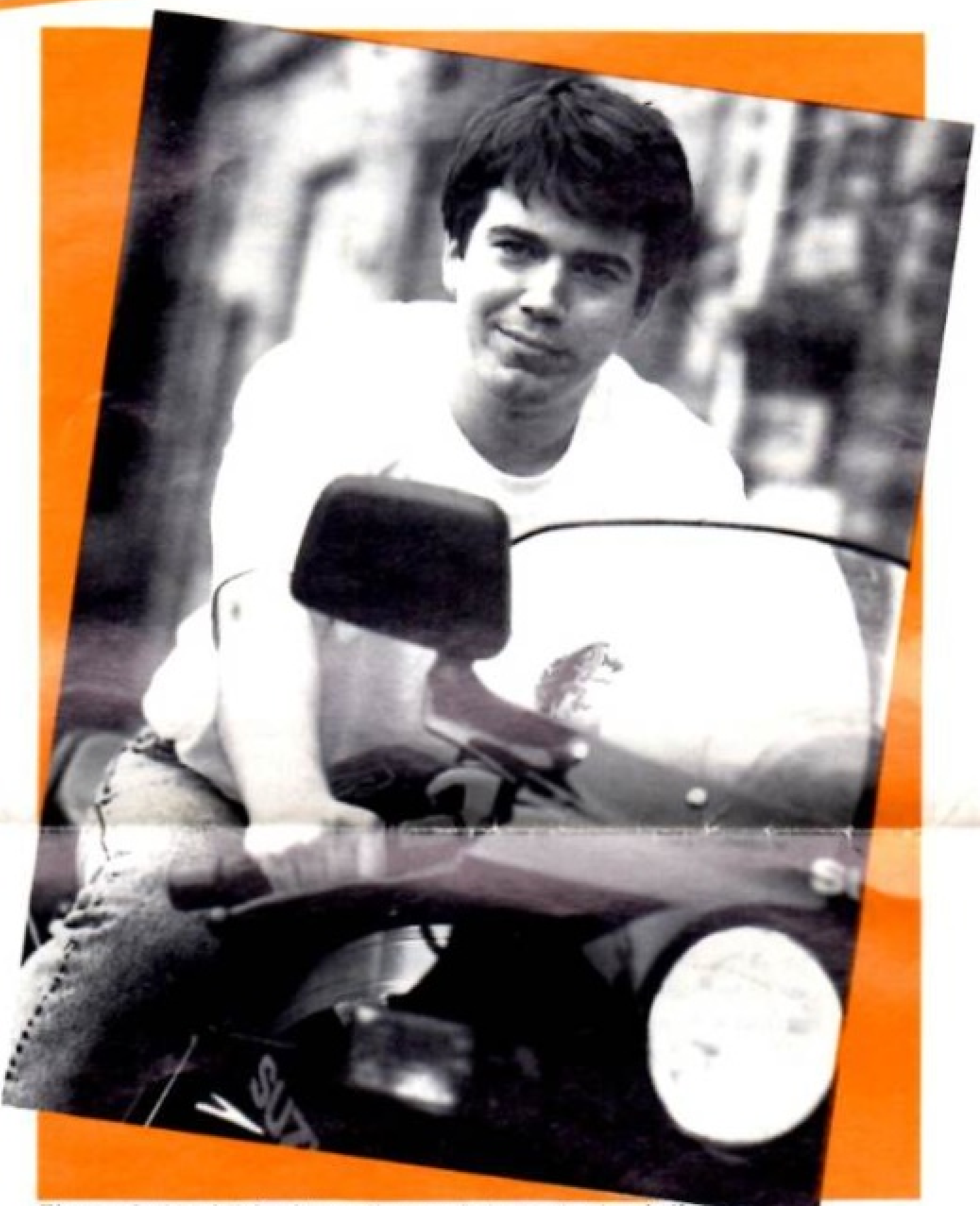
Andra titlar är **GI Hero** till Amstrad och Spectrum samt **Intensity** till C64 och Spectrum.

ELECTRONIC ARTS

Alla dessa spel var till Amiga. Atari ST-ägarna kan istället trösta sig med **Super Hang-On** som sponsras av såväl läskfabrikanter som japanska motorcykelproducenter. Spelet är en konvertering av en arkadkonsoll och består av ett racerlopp tvärs över kontinenterna Asien, Afrika, Amerika och Europa. Det är Electric Dreams som släpper spelet.

Electronic Arts är mest kända för sina amerikanska spel men nu har man tagit klivet över pölen och släppt **Powerdrome** av den engelske programmeraren Michael Powell. Spelet är en racersimulering i något som kallas Powerdrome XXIV där man möter fyra piloter från oilka delar av galaxen. (*Vad får de allt ifrån - Attle*). En finess är att man kan koppla ihop två datorer och tävla mot varandra. Varje lopp går på en separat planet med sina vilkor och som kräver sin strategi.

Empire heter ett annat spel från Electronic Arts. Spelet är en rymdsimulering för Atari ST, Amiga och PC. I Empire blir man William P. Brown - kapten på U.G.A.S. Britannia i kamp mot de vilda Krellanerna genom att bygga imperier. Spelet är avsett för 1 - 4 spelare i kamp mot varandra och/eller datorn.



Electronic Arts Michael Powell ovanpå sin inspirationskälla.

En av de största succéerna från Electronic Arts är **Bard Tale**. Detta spel skrevs av Interplay Productions vilka nu skriver fler spel som skall distribueras av - just de Electronic Arts. Här hittar vi titlar som **Battel Chess**, ett schackspel med arkadsekvenser och även **Neuromancer**. Det sistnämda baseras på en SF roman av William Gibson och skrivs i samarbete med Flower Power-profeten Timothy Leary.

IBM-ägarna får tio nya uppdrag till **Pegasus** och fullt support på 3.5" disketterna. Det verkar bli bråda tider för dem som vill hålla sig a jour med Electronic Arts produkter.

ACTIVISION

Från Activision har man låtit meddela att **Afterburner** är under utveckling. Man hoppas att konverteringen från spelkonsoll skall var klar till jul ungefär. Om det ingår stol och styrspak meddelar man däremot inte. Andra konverteringar från Activision är bland andra **R-Type, SDI** och **Time Scanner**.

För den som föredrar lite äldre flygfarkoster har Activision även kommit med **GEE BEE Air Rally** ganska nyligen. I detta spel styr man ett av 30-talets förnämsta flygplan i en vild hetsjakt. Året är 3026 och i spelet **The Corporation** är man styrelseman för ett av de stora företag som styr världens öden (*har man Rolex-klocka oxo - Attle*). Spelet skall vara en unik blandning av action och strategi.

Fergus McNeil är snart legend under sin levnad. Efter att ha varit borta ett tag gör han nu stark comeback med **Mindfighter** ett äventyrsspel om en tonåring som existerar både i fram- och nutiden.

Spelet bygger på en rysare av Anna Popkess som också har varit behjälplig vid spelets utformning. Äventyrsspel har aldrig varit storsäljare i Sverige men kanske trenden kan brytas med hjälp av Mindfighter. I vilket fall som helst kommer det till C64, Spectrum, Amstrad,ST och Amiga.

CENTRESOFT

Har du någonsin undrat över varifrån din spel kommer. Ja, från början är det oftast ett stort lag av programmerare, musiker och grafiska illustratörer som har som har samarbetat för att kunna presentera det bästa man har att ge. Detta är dock inte nog. För 5 - 6 år sedan kunde en enskild programmerare komma upp med en bra ide, programmera hela spelet (t o m i Basic) och få ut det på marknaden. I dag har hela branchen vuxit ur barnskorna, spelarna kräver mer än källarprogram och dataspelen har blivit en storindustri. En storindustri kräver en professionell distribution och det är här som Centresoft kommer in i bilden. Med hjälp av modern teknologi har man lyckats bygga upp Europas mest moderna och smidiga distributionsapparat. Detta har fått till följd att man också har lyckats bli Europas största distributör av programvara. Med hjälp av ett intrikat och komplicerat datorsystem lyckas man effektuera varje inkommande order inom 24 timmar och detta oavsett var i Europa kunden befinner sig.

Att på detta sätt distribuera spel är en fin fråga om balans. Skulle man distribuera allt för många spel så skulle dessa bara samla damm i affärerna. Alltför få spel innebär att alla entusiastiska spelare inte kan få tag i de spel de längtar efter. En beställning registreras hos någon av Centresofts många telefonförsäljare. Beställningen knappas in på en central dator som i sin tur skickar en följesedel ner till det stora lagret.

Detta lager är ett Eldorado för all spelfrälsta. På en yta stor som en fotbollsplan ligger tusentals titlar i vanliga plastbackar och packas de paket som skall gå vidare till beställarna.

Det är inte bara de större affärerna som får sina varor utan alla småbutiker över hela England servas på detta sätt. Detta gäller som sagt var England. I Sverige är det HK Electronics som har Centresofts roll som distributör inom landet men även HK tillhör gruppen som Centresoft förser med program. Man har nämligen ett stort antal kunder som betjänas av den internationella avdelningen och här skickas spel till så vitt skilda platser som Norge och Polen. (*Nordpolen ??? - Attle*)

Att driva en företag som Centresoft är inte bara att kunna distribuera varor över Europa. Man måste också ha "näsa" för de program som kunderna uppskattar och veta vilka produkter man bör undvika. Kanske är det denna "näsa" som har gett Centresoft deras succé?. Tänk på det nästa gång du köper ett program. Det har vandrat en lång väg från producent till spelare.

PRISM LEISURE

Det verkar som om Prism Leisure kommer med en verklig godbit till Amigaägarna. Man har knutit Fissionchips en nystartad programgrupp till företaget vilka kommer att släppa spelet **The Kristal** i Oktober. The Kristal lär vara ett gigantiskt roll- och äventyrspel i rymden. Man har utlovat något som t o m skall vara bättre än Defender of the Crown. Nåja - den som lever få se ...

MICROILLUSIONS

Har ni hört talas om Micro-Illusions? Det hade inte vi på Redax innan det damp ned en lunta från dem med nyheter. Innan Amigaägarna stryper oss för brist på kunskap vill vi bara berätta att ett flertal nya titlar når maskinen ifråga innom kort. I samlingen hittar man titlar som **Ebonstar** - snabbt futuristiskt spel runt ett ett svart hål och **Craps Academy** - ett läroprogram i tärningsspel.

Land of Legends är ett grottäventyr av rollspelstyp med flera olika figurer som skall söka skatter och slåss mot monster. Spelet appelerar mer till strategitänkandet än till snabba reflexer enligt spelskaparna.

Turbo är ett skjuta-ned spel i "road warriors"-miljö. I **Tracers** är man en polis som skall jaga terrorister och skurkar på gatorna. De astronomiintresserade får sitt lystmäte i och med **Planetarium** vilket är ett astronomiprogram med över 9000 stjärnor.

U. S. GOLD

Från U S Gold kommer **Road Blasters**. De som spenderar sin femkronor på arkadmaskiner har kanske stött på detta skjuta-nedracerspel. Övriga kan vänta på att få greppa joysticken och fylla skärmen med krevader från missiler och lyckade krockar. Det hela kommer att utspelas på C64, Spectrum, Amstrad, ST & Amiga.

Psykotiska grisar - kan det vara något. Om man får tro U S Gold är detta det allra senaste i spelväg. I deras **Psycho Pigs UXB** skall man i alla fall kravla runt i en grisstia och kasta bomber på varandra (*Jag tror dig inte - Attle*). Spelet innehåller en bonusnivå där man skall pussa några suggor som hoppar upp och ned. Detta otroliga spel har inte skrivits av Attle även om man skulle kunna tro det men det kommer i alla fall till C64, Spectrum och Amstrad.

I December kommer **Thunderblade**, vilket låter som ett Eldorado för alla vänner av skjutaned. Även detta spel är en konvertering från en spelkonsoll har väl därför setts av ett flertal läsare.

I Thunderblade är det meningen att man skall styra en helikopter och, i stort sätt, skjuta på allt som rör sig - inklusive vissa reaplan som fyller skärmen.

Även U S Gold har gett sig in i läskedrycksbranchen. I samarbete med en av de största kommer man att släppa lågprisupplagor av ett flertal storsäljare. Under namnet "The Taste of America" släpper man **World Class Leaderboard, Solomons Key, Sidearms** och **Supercycle** till ett MYCKET lågt pris. Det engelska priset blir 4.99 Pund vilket måste sägas låter mycket sympatiskt. Dessutom släpper man **Gauntlet** en gång till men nu som kvalificeringsspel till en stor final vilken äger rum i London strax före jul.

KIXX

Har ni hört talas om Kixx? Det hade i alla fall inte er trogne nyhetsfömedlare innan det dunsade ned ett kuvert i redaktionsbrevlådan med meddelande om de titlar man nu tänker släppa till lågpris. Här hittar vi, återigen, **Gauntlet** - förmodligen utan tävling den här gången. Här finns också titlar som **World Games** och **10`th Frame** samt **Ace of the Aces** och **Metrocross**. Det verkar bli ett gott tillfälle för de som inte har skaffat dessa ännu.

Detta är vad som erbjuds i framtiden. Om ni bara håller ögonen öppna kommer vi att presentera en del av dessa spel i Svenska Hemdator Nytt så fort de når den svenska marknaden.

Clas Kristiansson

Nu kan du köpa: JUMPDISK FÖR AMIGA

Genom Svenska Hemdator Nytt kan nu alla Amiga-ägare köpa den amerikanska programtidningens Augustinummer på diskett för Amiga.

Vi smyger igång denna service i detta nr av Prenumerant-specialen och kör hårt från och med nästa nummer med bl.a. en recension av de olika program som ingår i denna diskett och följande.

Jumpdisk, Augusti, innehåller 13 olika program av olika typer. Det finns t.ex. ett mycket bra kalkylprogram, en tecknad saga med ljud, text-scrollrutin, ett program som undersöker en disketts filblock, några spel och mycket annat. Dessutom finns 19 olika artiklar (på engelska) som antingen kan skrivas ut på skrivare, läsas direkt på skärmen eller, om du vill, läsas upp för dig med en digitaliserad röst.

Använd talongen på sista sidan. Disketten kostar 149:- inklusive frakt och moms

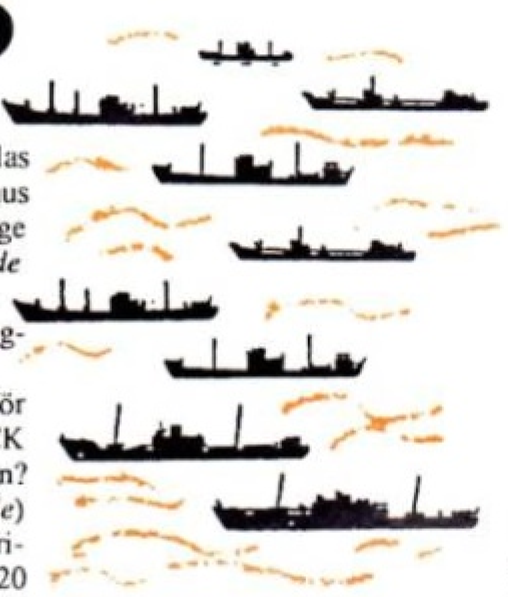
THE BOJS

(ZX SPECTRUM)

Det här spelet heter The Bojs och är ett skjuta-ned spel som utspelas i havet. Det har inbyggd spelförklaring och är skrivet av Magnus Braathen i Handen. Ja han bor alltså där. Hans hand är än så länge helt oskriven. (*Det där kunde jag också skrivit - Attle*) (*Ja det kunde du, men för en gång skull han jag före - Clas*)

När bokstäverna anges som gemener (små bokstäver) i listningen så är det meningen att dessa skall skrivas in i grafisk mod.

På redaktionsskrivaren finns det en stor röd knapp. Ovanför denna knapp sitter en stor röd skylt på vilken det står: "TRYCK INTE PÅ DENNA KNAPP". Vem tror ni tryckte på knappen? (*Talar du om det får du koka ditt kaffe själv i fortsättningen - Attle*) Följden av Attles insats på tryckknappsmarknaden var att vår skrivare drabbades av total nervkollaps. På raderna 330, 780 och 920 skrev den m a o ut en lång rad "mystiska" $ och tyska ü. Dessa skall bytas ut mot vanlig brädgård (#) och Attle skall hålla sina klåfingriga tassar borta i fortsättningen. Raderna skall alltså lyda: PRINT #0; AT ...



```
30 IF PEEK USR "A"<>4 THEN GO SUB 930
40 LET H=0: POKE 23658,8
50 LET A=10: LET B=10
60 LET M=0: LET S=0: GO TO 700
70 BORDER 1: PAPER 7: INK 9: BRIGHT 0: CLS : RANDOMIZE : FOR I=23168 TO 23231: POKE I,15: NEXT I
80 POKE 23672,0: POKE 23673,0
90 PRINT PAPER 1; INK 5;AT 21,22;"BJST: ";H; INK 7;AT 21,9;"POJNG: ";S;" "
100 DEF FN F()=INT ((PEEK 23672+256*PEEK 23673)/50)
110 FOR I=0 TO 31: PRINT INK 1;AT 0,I;"e";AT 19,I;"e": NEXT I
120 FOR I=0 TO 19: PRINT INK 1;AT I,0;"e";AT I,31;"e": NEXT I
130 LET A$=INKEY$
140 IF A$="Q" THEN GO SUB 470
150 IF A$="A" THEN GO SUB 500
160 IF A$="O" THEN GO SUB 530
170 IF A$="P" THEN GO SUB 560
180 IF A$="M" THEN GO SUB 590
190 PRINT PAPER 1; INK 6;AT 21,0;"TID: ";FN F()
200 IF FN F()>=30 THEN GO TO 330
210 PRINT AT A,B; INK 1;"a"
220 PRINT AT A+1,B;" "
230 PRINT AT A-1,B;" "
240 PRINT AT A,B+1;" "
250 PRINT AT A,B-1;" "
260 LET D=INT (RND*16)+2
270 LET C=INT (RND*16)+2
280 PRINT AT C,29; INK 1;"c"
290 PRINT AT D,29;" "
300 IF D=12 OR C=3 THEN PRINT AT INT (RND*16)+2,29; INK 5;"b"
310 IF D=17 OR C=13 OR C+D=20 OR C=4 OR D=6 OR D=16 OR C=21 OR D=12 OR C=6 THEN LET M=INT (RND*16)+2: PRINT AT M,29; INK 2;"a"
320 GO TO 130
330 FOR I=1 TO 9: PRINT$ü$$ü$0;AT 1,11+I; INK 6;"SPEL SLUT"(I): BEEP .01,I: NEXT I: FOR I=10 TO 0 STEP -1: BEEP .02,I: NEXT I: RANDOMIZE : PLOT 0,16: LET X1=0: LET Y1=0
340 FOR I=0 TO 254 STEP 8
350 PLOT I,16: DRAW 0,159: BEEP .01,RND*10
360 NEXT I
370 FOR I=16 TO 174 STEP 8
380 PLOT 0,I: DRAW 255,0: BEEP .01,RND*10
390 NEXT I
400 PRINT AT 0,0;: FOR I=0 TO 19
410 PRINT BRIGHT 0; PAPER 1,,
420 BEEP .01,-10-I: NEXT I
430 IF S>H THEN LET H=S: PRINT AT 12,6; FLASH 1; PAPER 7; INK 1;"DU FICK HkGSTA POJNG"
440 PRINT PAPER 1; INK 5;AT 21,22;"BJST: ";H
450 FOR I=0 TO 5: FOR J=10 TO 4 STEP -1: BEEP .01,J: BEEP .01,10-J: NEXT J: BEEP .1,I+J: NEXT I: BEEP 1,I: CLS
460 GO TO 50
470 LET A=A-1
480 IF A<2 THEN LET A=2
490 RETURN
500 LET A=A+1
510 IF A>17 THEN LET A=17
520 RETURN
530 LET B=B-1
540 IF B<2 THEN LET B=2
550 RETURN
560 LET B=B+1
570 IF B>27 THEN LET B=27
580 RETURN
590 BEEP .01,6: FOR I=2 TO 10
600 IF I+B>30 THEN PRINT AT A,I+B-1;" ": GO TO 680
610 IF I+B=29 AND ATTR (A,29)=57 THEN LET S=S+10
620 IF I+B=29 AND ATTR (A,29)=61 THEN LET S=S+100
630 IF I+B=29 AND ATTR (A,29)=58 THEN LET S=S-100: IF S<=0 THEN LET S=0
640 PRINT AT A,B+I; INK 4;"d"
650 PRINT AT A,B+I-1;" "
660 NEXT I
670 PRINT AT A,B+I-1;" "
680 PRINT PAPER 1; INK 7;AT 21,9;"POJNG: ";S;" "
690 RETURN
700 POKE 23658,8
710 BRIGHT 1: PAPER 3: INK 9: BORDER 1: CLS
720 PRINT AT 19,12;"BJST: ";H
730 PRINT AT 5,5;"1 INSTRUKTIONER";AT 7,5;"2 TANGENTER";AT 9,5;"3 STARTA SPELET";AT 11,5;"4 RADERA HkGSTA POJNG";AT 13,5;"5 NEW"
740 GO SUB 810
750 IF INKEY$="1" THEN CLS : GO SUB 850: GO SUB 900: CLS : GO TO 720
760 IF INKEY$="3" THEN GO TO 70
770 IF INKEY$="4" THEN IF H<>0 THEN FOR I=0 TO 9: BEEP .01,I: NEXT I: FOR I=9 TO 0 STEP -1: BEEP .01,I: NEXT I: LET H=0: GO SUB 830: GO TO 750
780 IF INKEY$="2" THEN CLS : GO SUB 810: GO SUB 870: PRINT$ü$$ü$0;AT 1,7; INK 6; PAPER 2; FLASH 1; BRIGHT 1;"TRYCK P¡ EN TANGENT": PAUSE 0: CLS : GO TO 700
790 IF INKEY$="5" THEN BORDER 0: PAPER 0: INK 7: FLASH 1: CLS : PRINT AT 12,13; INVERSE 1; FLASH 1; BRIGHT 1;"HEJ !!": FOR I=50 TO 0 STEP -1: POKE 23613,42: BEEP .01,I: NEXT I: RANDOMIZE USR 0
800 GO TO 750
810 GO SUB 850
820 PRINT AT 2,12;"THE BOJS"
830 PRINT AT 19,12;"BJST: ";H;" "
840 RETURN
850 PLOT PAPER 6;0,0: DRAW PAPER 6;255,0: DRAW PAPER 6;0,175: DRAW PAPER 6;-255,0: DRAW PAPER 6;0,-175
860 RETURN
870 PRINT AT 4,11;"TANGENTER"
880 PRINT AT 6,12;"Q UPP";AT 8,12;"A NER";AT 10,12;"O VjNSTER";AT 12,12;"P HkGER";AT 14,12;"M SKJUTA"
890 RETURN
900 PRINT AT 2,9;"INSTRUKTIONER"
910 PRINT AT 5,5;"DET GjLLER ATT SKJUTA";AT 7,5;"NER S¡ M¡NGA BOJAR OCH";AT 9,5;"HAJAR SOM MkJLIGT, MEN";AT 11,5;"SE UPP SA ATT DU INTE";AT 13,5;"SKJUTER NER EN SEGELB¡T";AT 15,6;"BOJAR (c) 10 POJNG";AT 17,6;"HAJAR (b) 100 POJNG";AT 19,3;"SEGELB¡TAR (a) -100 POJNG"
920 PRINT$ü$$ü$0;AT 1,7; INK 6; PAPER 2; FLASH 1; BRIGHT 1;"TRYCK P¡ EN TANGENT": PAUSE 0: CLS : RETURN
930 FOR I=USR "A" TO USR "K"+7
940 READ A: POKE I,A: NEXT I
950 RETURN
960 DATA 4,12,28,60,124,12,255,126: REM SEGELBAT (a) GRAPHICS A
970 DATA 0,8,25,127,191,125,24,0: REM HAJ (b) GRAPHICS B
980 DATA 16,16,56,124,108,124,56,0: REM BOJ (c) GRAPHICS C
990 DATA 0,0,0,24,24,0,0,0: REM SKOTT (d) GRAPHICS D
1000 DATA 129,126,66,90,90,66,126,129: REM RAM (e) GRAPHICS E
1010 DATA 0,16,56,4,60,68,60,0: REM (f) GRAPHICS F
1020 DATA 0,40,56,4,60,68,60,0: REM (g) GRAPHICS G
1030 DATA 0,40,56,68,68,68,56,0: REM (h) GRAPHICS H
1040 DATA 0,24,60,66,126,66,66,0: REM (i) GRAPHICS I
1050 DATA 0,36,60,66,126,66,66,0: REM (j) GRAPHICS J
1060 DATA 0,36,60,66,66,66,60,0: REM (k) GRAPHICS K
```

STAR HUNTER

Hej alla PC-ägare!

Äntligen kommer ett bra PC-spel ut på marknaden. Styr åt vänster med "Z" och åt höger med "X" och akta dig för det röda rymdmonstret som är ute efter dig.

För att rädda världen måste du plocka upp alla stjärnor som har ramlat ner från Ytrre Rymden. Se bara upp så att rymdmonstret inte tar stjärnorna först, då blir han vild och jagar dig med ökad intelligens.

Tecknet: ♦ på rad 20 får du fram genom att trycka ner Control och D samtidigt. Det skall vara 80 stycken sådana.

På rad 30 skall det vara 78 mellanslag. Knappa in programmet rakt upp och ner, spara det på diskett och kör med "run".

Lycka till!

Jens Gustavsson och Daniel Carlsson i Eskilstuna

```
10  COLOR 4,8,8:RANDOMIZE TIMER:XX=9:YY=9:AA=9:BB=9:A=10:B=70:CLS:X=10:Y=10:R=1:N=0
20 PRINT "♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦";
30 FOR T=1 TO 17: PRINT "♦                                                                              ♦";:NEXT T
40 PRINT "♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦":PRINT "score: 0":GOSUB 290
50 LOCATE YY,XX:PRINT " ": LOCATE Y,X:PRINT CHR$(2):XX=X:YY=Y
60 A$=INKEY$
70 IF A$="z" THEN R=R-1:IF R=0 THEN R=4
80 IF A$="x" THEN R=R+1:IF R=5 THEN R=1
90 IF Y=1 OR Y=19 OR X=80 OR X=1 THEN 250
100 IF R=1 THEN Y=Y-1
110 IF R=3 THEN Y=Y+1
120 IF R=2 THEN X=X+1
130 IF R=4 THEN X=X-1
140 IF Y=A AND X=B THEN 250
150 LOCATE AA,BB:PRINT " ":LOCATE A,B:PRINT CHR$(1):AA=A:BB=B
160 IF A<Y THEN A=A+.5:IF N=0 THEN 200
170 IF A>Y THEN A=A-.5: IF N=0 THEN 200
180 IF B<X THEN B=B+.5:IF N=0 THEN 200
190 IF B>X THEN B=B-.5
200 IF Y=A AND X=B THEN 250
210 IF Y=E AND XF THEN SC=SC+1:LOCATE 21,1:PRINT "score:" SC:GOSUB 290
220 IF A=E AND B=F THEN N=1:G=75:GOSUB 290
230 G=G-1:IF G<1 THEN N=0
240 GOTO 50
250 LOCATE 10,10:FOR X=1 TO 55:FOR T=1 TO 6: COLOR 4,8,T: NEXT T: NEXT X
260 PRINT "                         press y for another free-play "
270 Y$=INKEY$ : IF Y$="y" THEN RUN ELSE 270
280 END
290 E=INT(RND(1)*16)+2:F=INT(RND(1)*78)+2:LOCATE E,F:PRINT "*":RETURN
```

SHIT

(COMMODORE 64)

Var får de alla sina spelnamn från, pojkarna? Nåja nu tyckte vi inte att det här programmet levde upp till sitt namn så vi tar chansen att publicera det här.

SHIT är ett reaktionsspel och det gäller att vara på alerten när det kör igång. Det finns flera olika moment. Först väljer du typ av vapen och sedan skall du kasta detta mot olika ansikten. Du har begränsad tid på dig. Efter detta moment kommer en bonusrunda och omgången avslutas med en topplista

Spelet är skrivet av Daniel Möllberg

Hur knappar man in en listning för Commodore 64?

Hur en listning ser ut i tidningen beror på vilken printer och interface som används vid utskriften. Hittar du en listning med vissa ord inom parentes som t.ex: [WHT] betyder detta att printern har skrivit ut ett s.k. mnemonic i stället för det grafiska tecken som normalt syns på skärmen, [WHT] innebär att man skall trycka ner CTRL och "2" samtidigt. I tabellen nedan hittar du de vanligaste mnemonicsen samt symboler och vilka tangenter som skall tryckas ner. Lycka till och glöm inte att du kan, om du vill slippa allt besvär, skicka efter en diskett där samtliga program i denna prenumerantspecial redan finns inknappade. Se sista sidan.

Mnemonic	Symbol	Tryck ner
[RIGHT]		CRSR Vänster/höger
[LEFT]		SHIFT & Vänster/höger
[DOWN]		CRSR Upp/ner
[UP]		SHIFT & CRSR Upp/ner
[F1]		f1
[F2]		SHIFT & f1
[F3]		f3
[F4]		SHIFT & f3
[F5]		f5
[F6]		SHIFT & f5
[F7]		f7
[F8]		SHIFT & f7
[HOME]	S	CLR/HOME
[CLR]		SHIFT & CLR/HOME
[RVSON]	R	CTRL & 9
[RVSOFF]		CTRL & 0
[BLACK]		CTRL & 1
[WHITE]	E	CTRL & 2
[RED]	£	CTRL & 3
[CYAN]		CTRL & 4
[PURPLE]		CTRL & 5
[GREEN]		CTRL & 6
[BLUE]		CTRL & 7
[YELLOW]		CTRL & 8

```
10 PRINTCHR$(147)"(DOWN)(DOWN)":POKE5328
1,0:POKE53280,0
30 PRINT"(GRY1)
"
50 PRINT"(GRY2)
"
70 PRINT"(GRY3)
"
90 PRINT"(WHT)
"
110 PRINT"(WHT)
"
130 PRINT"(GRY3)
"
150 PRINT"(GRY2)
"
170 PRINT"(GRY1)
"
190 PRINT"(DOWN)(WHT)    WRITTEN BY DANIE
L MOLLBERG IN 1988."
210 PRINT"(DOWN)(DOWN)       PRESS '1' FO
R INSTRUCTIONS.."                 OR.."
230 PRINT"(DOWN)
250 PRINT"(DOWN)(DOWN)       PRESS FIRE T
O START GAME.."
270 GETA$:IFA$="1"THENGOSUB4190
290 IF(PEEK(56320)AND31)=15THEN350
310 GOTO270
330 END
350 GOSUB4130
370 GOSUB 2390
390 PRINTCHR$(147):INPUT"(WHT)ENTER YOUR
 NAME SHITHEAD.";NM$
410 PRINTCHR$(147)"(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DO
WN)(DOWN)(DOWN)THANK YOU ";NM$",NO
W PRESS FIRE BUTTON"
430 IF(PEEK(56320)AND31)=15THEN470
450 GOTO 430
470 V=53248:P=90:H=0:U=5:POKE53280,0:POK
E53281,0:PRINT"(CLR)":POKE2041,196:Q=0:N
=0
490 POKEV+40,9:POKEV+21,4:POKEV+4,130:PO
KEV+5,90:C=2
510 PRINT"(HOME)(CLR)(DOWN)(WHT)(RGHT)(R
GHT)(RGHT)(RGHT)PRESS SPACE TO LOOK AT W
EAPONS"
530 PRINT"(DOWN)(RGHT)(RGHT)(RGHT)PRESS
FIRE TO PICK ONE."
550 GETA$:IFA$=" "THENC=C+1
570 IFC>2THENC=0
590 IFA$="F"THEN1070
610 IFC=1THENGOSUB830
630 IFC=2THENGOSUB950
650 IFC=0THENGOSUB710
670 IF(PEEK(56320)AND31)=15THEN1070
690 GOTO550
710 POKE2042,193
730 PRINT"(HOME)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)
(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(RGHT)(RGHT)(RGH
T)(RGHT)WEAPON : THROWING AXE  "
750 PRINT"(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)REMARK
S: WITH THIS WEAPON YOU"
770 PRINT"(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)GET 15
 POINTS A HIT,AND YOUR"
790 PRINT"(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)AIM IS
 TWICE AS LONG AS THE OTHER"
810 PRINT"(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)WEAPON
'S.":RETURN
830 POKE2042,194
850 PRINT"(HOME)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)
(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(RGHT)(RGHT)(RGH
T)(RGHT)WEAPON : THROWING KNIFE"
870 PRINT"(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)REMARK
S: WITH THIS WEAPON YOU"
890 PRINT"(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT) GET 2
5 POINTS A HIT,BUT YOUR"
910 PRINT"(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)AIM IS
 SMALLER THAN THE OTHER    "
930 PRINT"(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)WEAPON
'S.":RETURN
950 POKE2042,195
970 PRINT"(HOME)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)
(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(RGHT)(RGHT)(RGH
T)(RGHT)WEAPON : BOLAS          "
990 PRINT"(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)REMARK
S: WITH THIS WEAPON YOU"
1010 PRINT"(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT) GET
10 POINTS A HIT,AND YOUR "
1030 PRINT"(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)AIM I
S TWICE AS WIDE AS THE OTHER"
1050 PRINT"(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)WEAPO
N'S.":RETURN
1070 IFC=0THENPOKE2042,193
1090 IFC=0THENPOKEV+23,3
1110 IFC=2THENPOKE2042,195
1130 IFC=2THENPOKEV+29,3
1131 IFC=2THENPOKEV+23,3
1150 IFC=1THENPOKE2042,194
1170 IFC=1THENPOKEV+23,2
1190 IFC=1THENPOKEV+29,2
1210 PRINT"(CLR)(HOME)(WHT) SCORE:";H;"
SHOTS:";U;"  WEAPON:"
1230 POKEV+21,7:POKEV+4,240:POKEV+5,60
1250 TI$="000000"
1270 P=P+10:POKEV+1,P:POKEV+0,M:POKEV+30
,0
1290 IFP>132THEN1630
1310 IFTI$="000003"THEN1450
1330 IF(PEEK(56320)AND31)=15THEN1430
1350 B$=RIGHT$(TI$,1):PRINT"(HOME)(DOWN)
(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOW
N)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(WHT)(RG
HT)TIME:";B$
1370 GOTO 1270
1390 POKEV+40,2:POKE2041,197:GOTO1310
1410 POKE2041,198:POKEV+40,11:GOTO1310
1430 IFPEEK(V+30)=3THEN1510
1450 U=U-1: PRINT"(HOME)(WHT) SCORE:";H;
" SHOTS:";U
1470 IFU=0THEN1650
1490 POKEV+30,0:FORY=1TO200:NEXTY:TI$="0
00000":GOTO1430
1510 IFC=0THENH=H+15
1530 IFC=1THENH=H+25
1550 IFC=2THENH=H+10
1570 PRINT"(HOME)(WHT) SCORE:";H;" SHOTS
:";U
1590 FORY=1TO200:NEXTY:POKEV+30,0
1610 TI$="000000"
1630 M=0:P=87:M=INT(RND(1)*75)+75:GOTO12
70
1650 IFH=>Q+100THEN1690
1670 GOTO2830
1690 POKEV+21,0:PRINT"(CLR)(HOME)(DOWN)(
DOWN)(DOWN)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT
)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)CONGRATUL
ATIONS!"
1710 PRINT"(DOWN)(RGHT)YOU MADE IT TO TH
E BONUS ROUND!"
1730 PRINT"(DOWN)(RGHT)PRESS FIRE WHEN Y
OU ARE READY..."
1750 IF(PEEK(56320)AND31)=15THEN1810
1770 GOTO1750
1810 FORB=1TO500:NEXTB
1830 PRINT"(CLR)(HOME)(WHT)(RGHT)(RGHT)(
RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT
)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)BONUS ROU
ND"
1850 PRINT"(DOWN)(RGHT)(RGHT)(RGHT)TRY T
O GET SOME BONUS SHOTS..."
1870 PRINT"(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(RGHT
)(RGHT)(RGHT)(RGHT) 2      1      3      1
      1":POKEV+21,1:D=50
1890 POKEV+0,D:POKEV+1,100
1910 FORB=1TO10:NEXTB:IF(PEEK(56320)AND3
1)=15THEN1990
1930 D=D+50
1950 IFD>250THEND=50
1970 GOTO1890
1990 IFD=50THENGOSUB2370
2010 IFD=150THENGOSUB2350
2030 IFD=250THENGOSUB2330
2050 IFD=100THENGOSUB2330
2070 IFD=200THENGOSUB2330
2090 PRINT"(DOWN)(DOWN)(DOWN)(RGHT)(RGHT
)(RGHT)PREPARE FOR NEXT STAGE..."
2110 FORX=1TO1500:NEXTX
2130 N=N+1
2150 IFN>3THENN=3
2170 IFN=1THENPOKE2041,199
2190 IFN=1THENPOKEV+40,11
2210 IFN=2THENPOKE2041,197
2230 IFN=2THENPOKEV+40,2
2235 IFN=3THENPOKE2041,198
2240 IFN=3THENPOKEV+40,2
2250 Q=H:POKEV+30,0:GOTO1210
2330 PRINT"(DOWN)(DOWN)YOU GOT 1 BONUS S
HOT AND 1 X 100 POINTS":U=U+1:H=H+100:RE
TURN
2350 PRINT"(DOWN)(DOWN)YOU GOT 3 BONUS S
HOTS AND 3 X 100 POINTS":U=U+3:H=H+300:R
ETURN
2370 PRINT"(DOWN)(DOWN)YOU GOT 2 BONUS S
HOTS AND 2 X 100 POINTS":U=U+2:H=H+200:R
ETURN
2390 V=53248:P=90:H=0:U=5:POKE53280,0:PO
KE53281,0:PRINT"(CLR)"
2410 POKEV+21,0
2450 POKEV+0,100:POKEV+1,90
2490 POKEV+2,100:POKEV+3,100
2530 POKEV+28,6:POKEV+37,11:POKEV+38,8:P
OKEV+39,1:POKEV+40,9:POKEV+41,12
2570 POKEV+29,2
2610 POKEV+23,2
2650 POKE2040,192:POKE2041,196
2670 FORT=12288TO12350:READ S:POKET,S:NE
XT
2690 FORT1=12352TO12414:READS1:POKET1,S1
:NEXT
2710 FORT2=12416TO12478:READS2:POKET2,S2
:NEXT
2730 FORT3=12480TO12542:READS3:POKET3,S3
:NEXT
2750 FORT4=12544TO12606:READS4:POKET4,S4
:NEXT
2770 FORT5=12608TO12670:READS5:POKET5,S5
:NEXT
2780 FORT7=12736TO12798:READS7:POKET7,S7
:NEXT
2790 FORT6=12672TO12734:READS6:POKET6,S6
:NEXT
2810 RETURN
2830 PRINT"(HOME)(CLR)(WHT)(DOWN)(DOWN)(
DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(RGHT)(RGHT
)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RG
HT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)GAME OVER!!";
POKEV+21,0
2850 PRINT"(DOWN)(DOWN)(RGHT)(RGHT)(RGHT
)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)YOUR SCORE IS "
;H;"POINTS"
2870 IFH<=100THEN3010
2890 IFH<=200THEN3030
2910 IFH<=300THEN3050
2930 IFH<=400THEN3070
2950 IFH<=500THEN3110
2970 IFH<=600THEN3130
2990 IFH>=700THEN3710
3010 PRINT"(DOWN)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT
)(WHT)YOU SHOOT LIKE A CROSSEYE,SUCKER!"
:GOTO3700
3030 PRINT"(DOWN)(WHT)I SUPOSE YOU HOLD
THE STICK UP SIDE DOWN":GOTO3700
3050 PRINT"(DOWN)HAVE YOU LOST YOUR HANG
 OVER NOW?":GOTO3700
3070 PRINT"(DOWN)GOOD GAME,YOU REACT LIK
E MY OLD"
3090 PRINT"(DOWN)GRANDMOTHER.":GOTO3700
3110 PRINT"(DOWN)OOPS!HAVE YOU EAT THOSE
 ANABOLA AGAIN?":GOTO3700
3130 PRINT"(DOWN)IT'S STILL A LONG WAY T
O MY HIGH-SCORE."
3150 PRINT"(DOWN)I THINK YOU'VE PLAYED T
HIS GAME ENOGH"
3170 PRINT"(DOWN)NOW!!!!":GOTO3700
3190 DATA0,60,0,0,255,0,0,255,0,0,60,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
3210 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
3250 DATA0,0,0,0,192,0,3,240,0,0,245,0,5
,125,0,37,125,0,37,95,0,37,95,0
3270 DATA37,83,192,37,131,192,10,0,240,0
,0,252,0,0,60,0,0,60,0,0,60
3290 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0
3310 DATA0,0,0,10,0,0,10,128,0,9,160,48,
10,104,48,2,154,240,0,166,192
3330 DATA0,43,192,0,11,208,0,15,124,0,12
,253,0,60,55,0,48,31,0,0,0,0,0,0
3350 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0
3370 DATA0,0,40,0,0,170,0,240,170,0,80,1
70,0,240,40,3,92,7,15,63,3,60,51,195
3390 DATA240,48,207,192,48,252,240,60,48
,60,12,0,12,12,0,12,12,40,4,12,170
3410 DATA40,13,170,170,0,170,170,0,40,17
0,0,0,40,0,0,0,0,0
3450 DATA2,170,128,10,170,160,42,170,160
,42,255,168,171,255,234,175,255,250
3470 DATA174,190,186,175,235,250,175,125
,250,175,255,250,175,255,250
3490 DATA175,215,250,175,235,250,47,170,
248,43,190,232,11,255,224,11,255,224
3510 DATA11,255,224,10,255,160,10,170,16
0,2,170,128
3530 DATA2,170,128,10,170,160,10,170,160
,10,255,160,43,255,232,43,190,232
3550 DATA46,255,184,47,125,248,47,255,24
8,47,255,248,47,215,248,47,255,248
3570 DATA47,255,248,15,85,240,15,255,240
,2,255,128,2,170,128,0,170,0,0,170,0
3590 DATA0,40,0,0,0,0
3610 DATA0,0,0,3,255,192,3,255,192,15,25
5,240,15,255,160,59,250,252,62,173,124
3630 DATA62,191,252,62,190,252,15,255,24
0,15,255,240,15,235,240,15,215,240
3650 DATA15,85,240,13,125,112,13,255,112
,15,235,240,15,255,240,3,255,192
3670 DATA0,255,0,0,0,0
3671 DATA  0 , 0 , 0
3672 DATA  0 , 0 , 0
3673 DATA  0 , 0 , 0
3674 DATA  0 , 0 , 0
3675 DATA  0 , 0 , 0
3676 DATA  2 , 170 , 0
3677 DATA  10 , 170 , 128
3678 DATA  10 , 170 , 128
3679 DATA  9 , 117 , 128
3680 DATA  11 , 255 , 128
3681 DATA  15 , 119 , 192
3682 DATA  15 , 255 , 192
3683 DATA  3 , 223 , 0
3684 DATA  3 , 223 , 0
3685 DATA  3 , 255 , 0
3686 DATA  3 , 255 , 0
3687 DATA  3 , 87 , 0
3688 DATA  3 , 255 , 0
3689 DATA  2 , 222 , 0
3690 DATA  2 , 254 , 0
3691 DATA  0 , 168 , 0
3700 FORPL=1TO3000:NEXTPL
3710 IFH>HSTHENGOSUB3930
3730 PRINTCHR$(147)
3750 PRINT"(LBLU)          BEST SHITHEADS EV
ER!"
3770 PRINT"(DOWN)(DOWN)(YEL)       1.";HU$
;HU;"POINTS"
3790 PRINT"(DOWN)(DOWN)         2.";HE$;HE;
"POINTS"
3810 PRINT"(DOWN)(DOWN)         3.";HB$;HB
;"POINTS"
3830 PRINT"(DOWN)(DOWN)         4.";HN$;H
N;"POINTS"
3850 PRINT"(DOWN)(DOWN)         5.";HS$;
HS;"POINTS"
3870 PRINT"(DOWN)(DOWN)(DOWN)(RGHT)(RGHT
)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(LBLU)PRESS FIRE TO S
TART GAME"
3890 IF(PEEK(56320)AND31)=15THEN390
3910 GOTO 3890
3930 IFH>HNTHEN3970
3950 HS=H:HS$=NM$:GOTO3730
3970 IFH>HBTHEN4010
3990 HS=HN:HS$=HN$: HN=H:HN$=NM$:GOTO373
0
4010 IFH>HETHEN4050
4030 HS=HN:HS$=HN$:HN=HB:HN$=HB$:HB=H:HB
$=NM$:GOTO3730
4050 IFH>HUTHEN4090
4070 HS=HN:HS$=HN$:HN=HB:HN$=HB$:HB=HE:H
B$=HE$:HE=H:HE$=NM$:GOTO3730
4090 HS=HN:HS$=HN$:HN=HB:HN$=HB$:HB=HE:H
B$=HE$:HE=HU:HE$=HU$:HU=H:HU$=NM$
4110 GOTO3730:END
4130 HB$="KLET-SVEN":HN$="BJARNE":HS$="T
ORVALD":HB=325:HN=0:HS=0:HE=450:HU=1550
4150 HU$="DANNE":HE$="DAVID"
4170 RETURN
4190 PRINTCHR$(147)
4210 PRINT"(DOWN)(WHT)            INSTR
UCTIONS!"
4230 PRINT"(DOWN)YOU HAVE TO PRESS THE T
RIGGER WHEN"
4250 PRINT"YOUR AIM IS SOMEWERE ON THE F
ACE TO HIT."
4270 PRINT"EVERY HIT GIVE YOU POINTS AND
 1 EXTRA"
4290 PRINT"SHOT.YOU ONLY HAVE 3 SEC. TO
PRESS"
4310 PRINT"YOUR TRIGGER OTHERWISE YOU LO
OSE A SHOT."
4330 PRINT"ON EACH FACE YOU HAVE TO GET
AT LEAST"
4350 PRINT"100 POINTS TO ENTER THE BONUS
 ROUND."
4370 PRINT"IF NOT....GAME OVER.DONT THIN
K THIS IS"
4390 PRINT"A VIOLENT GAME(SHOOT ON HUMAN
S)BECAUSE"
4410 PRINT"THE FACES ARE ONLY MASKS.....
"
4430 PRINT"(DOWN)(DOWN)          PRESS FI
RE TO START.."
4450 IF(PEEK(56320)AND31)=15THEN350
4470 GOTO 4450
```

Detta program ingår den listningsdiskett som du kan beställa med talongen på sidan 8

MSX MSX MSX MSX MSX MSX MSX MSX MSX

MSX-RUTINER

Hej MSX-are! Inte nog med att ni fick ett gratis spel i huvudtidningen, nu kan ni också knappa in sju av mina program som inte fick plats där. Observera att det "konstiga" tecknet på t.ex. rad 20 i "Ljud 1"-listningen (ser ut som en sattelit) skall vara ett dollartecken ($).

Henrik Erlandsson

EFFEKT 1

En Megascroll som rullar 64x64 punkters bokstäver!!! Ändra i textsträngen på rad 20 efter behag men tänk på att meddelandet inte får vara längre än 3583 tecken långt. Rad 35 definierar tecken. Ändra andra siffran i rad 110 till en sjua eller en sexa så får du tätare skrift.

```
10 FORI=0TO99:READA$:POKE&HE000+I,VAL("&
H"+A$):NEXTI:DEFUSR=&HE000
20 T$="SVENSKA HEMDATORNYTTS PRENUMERANT
SPECIAL!!!   ":FORI=1TOLEN(T$):POKE&HE1F
F+I,ASC(MID$(T$,I,1)):NEXTI:POKE&HE1FF+1
,13:POKE&HF000,&HFF:POKE&HF001,&HE1
30 COLOR15,1,1:SCREEN1,2,0,2,0:WIDTH32:K
EYOFF
35 FORI=0TO7:VPOKEI,0:VPOKE8+I,255:NEXTI
40 A=USR(0):GOTO40
100 DATA 2A,00,F0,23,7C,FE,F0,20,06,21,0
0,E2,22,00,F0,7E,FE,0D,20,F5,22,00,F0,7E
,6F,26,00,ED,6A,ED,6A,ED,6A,11,FB,E0,01,
00,00,CD,59,00
110 DATA 06,08,C5,21,01,18,11,00,E1,01,F
F,00,CD,59,00,21,00,E1,11,00,18,01,FF,00
,76,CD,5C,00,01,20,00,21,1F,18,11,FB,E0,
1A,17,12,13,3E,00,17,CD,4D,00,ED,4A,7B,F
E,00,20,EF,C1,10,C9,C9
```

EFFEKT 2

Simulerar en stjärnhimmel. Styr markören med I,J,K och M och tryck 0-4 för olika stora stjärnor. Tryck på "F" för en demonstration (kan avbrytas med tangenttryck) och tryck på "Q" för att lagra skärmminnet på adresserna E200h till E4FFh

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN1,0,0,2,0:WIDTH32:K
EYOFF
20 FORI=0TO7:VPOKEI,0:NEXTI:RESTORE100:F
ORI=0TO31:READA:VPOKE8+I,A:NEXTI
25 RESTORE100:FORI=0TO7:READA:VPOKE56+I,
A:NEXTI:FORI=0TO7:READA:VPOKE48+I,A:NEXT
I:FORI=0TO7:READA:VPOKE40+I,A:NEXTI
30 RESTORE110:FORI=0TO37:READA$:POKE&HE0
00+I,VAL("&H"+A$):NEXTI:DEFUSR=&HE000
32 VPOKE14336,255:FORI=0TO6:VPOKE14337+I
,128:NEXTI
35 X=16:Y=12
40 A$=INPUT$(1):X=X+(A$="J")-(A$="K")+(X
>31)-(X<0):Y=Y+(A$="I")-(A$="M")+(Y>23)-
(Y<0):PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),13,0
50 IFA$>="0"ANDA$<="4"THENVPOKE6144+X+Y*
32,VAL(A$)
60 IFA$="F"THENFORI=0TO99999!:A=USR(0):F
ORD=0TO29:NEXTD:IFINKEY$<>""THEN40ELSENE
XTI
70 IFA$="Q"THENBEEP:FORI=0TO767:POKE&HE2
00+I,VPEEK(6144+I):NEXTI:END
80 GOTO 40
100 DATA 0,0,0,16,0,0,0,0,0,0,0,16,56,16,0
,0,0,0,16,16,124,16,16,0,0,16,16,56,254,
56,16,16,0
110 DATA 21,08,00,11,00,E5,01,38,00,CD,5
9,00,21,00,00,11,38,E5,01,08,00,CD,59,00
,21,00,E5,11,00,00,01,40,00,76,CD,5C,00,
C9
```

LJUD 1

Ger en effekt som skall föreställa det man hör när man får ett bonuspoäng i ett spel. Knappa in och kör.

```
1 SOUND1,0
2 DIMA(15):FORI=0TO15:READA(I):NEXTI
10 FORI=15TO0STEP-1:FORJ=0TO15STEP1:SOUN
D0,A(J):SOUND8,I:NEXTJ,I
20 A$=INPUT$(1):GOTO10
100 DATA 250,220,190,160,130,100,70,40,3
0,20,10,20,40,100,160,220
```

LJUD 2

När programmet körs hörs ett oerhört realistiskt ljud av en Boeing 727 som lyfter.

```
10 SOUND7,192
20 SOUND8,15:SOUND9,15:SOUND10,15
30 FORI=31TO0STEP-.5:SOUND6,I:SOUND8,15-
I/4:NEXTI
40 FORI=128TO9STEP-.1:SOUND0,I:SOUND2,I+
8:SOUND4,I+16:NEXTI
45 SOUND6,0
50 FORI=15TO0STEP-.05:SOUND8,I:SOUND9,I:
SOUND10,I:NEXTI
```

LJUD 3

Skall föreställa bilar som åker förbi.

```
10 SOUND7,192
15 SOUND1,2
20 FORI=0TO15STEP.5:SOUND6,31-I*2:SOUND8
,I:SOUND0,20+I*2:NEXTI
30 FORI=15TO0STEP-.5:SOUND6,31-I*2:SOUND
8,I:SOUND0,50+2*(15-I):NEXTI
40 A$=INPUT$(1):GOTO20
```

VERTIKALSCROLL

Två maskinkodsrutiner plus demonstration. Anropa med A=usrX (0) där X=0 om du vill rulla uppåt och X=1 om du vill rulla neråt.

```
10 FORI=0TO79:READA$:POKE&HE000+I,VAL("&
H"+A$):NEXTI:DEFUSR=&HE000:DEFUSR1=&HE02
8
20 FORI=0TO23:A=USR(0):NEXTI:LOCATE5,5:P
RINT"HENRIKE":FORI=0TO23:A=USR1(0):NEXTI
100 DATA F3,21,20,18,11,00,E2,01,E0,02,C
D,59,00,21,00,18,11,E0,E4,01,20,00,CD,59
,00,21,00,E2,11,00,18,01,00,03,76,CD,5C,
00,FB,C9
110 DATA F3,21,00,18,11,20,E2,01,E0,02,C
D,59,00,21,E0,1A,11,00,E2,01,20,00,CD,59
,00,21,00,E2,11,00,18,01,00,03,76,CD,5C,
00,FB,C9
```

ANIMATOR-DEMO

Visar vad man kan åstadkomma med mitt utomordentliga program i nr 1/88 av Svenska Hemdator Nytt. Om du inte har detta nummer så efterbeställ det!

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN2,2,0,2,0
20 RESTORE100:FORI=0TO255:READA:VPOKE143
36+I,A:NEXTI
30 RESTORE:FORI=0TO3:READSN(I):NEXTI:DAT
A0,1,2,1
40 X=128:I=0:XDIR=1
50 S=STICK(1):I=I+(S=7)-(S=3):IFI<0THENI
=3
51 IFS=0THEN70
52 IFS=3ANDXDIR=0THENXDIR=1:I=2
53 IFS=7ANDXDIR=1THENXDIR=0:I=2
55 IFI>3THENI=0
60 IF(I=3ORI=0)ANDXDIR=1THENX=X+2ELSEIF(
I=0ORI=1)ANDXDIR=0THENX=X-2
70 S=STRIG(1):IFS=0THENPUTSPRITE0,(X,96)
,4,(1-XDIR)*3+SN(I)ELSEPUTSPRITE0,(X,96)
,4,6+(1-XDIR):I=2
80 GOTO50
100 DATA0,6,9,11,11,7,31,39,47,47,31,15,
31,190,253,125,224,144,252,254,254,255,2
55,229,229,255,223,224,254,56,214,231,0,
6,9,11,11,7,31,39,47,47,31,15,31,191,255
,127,224,144,252,254,254,255,255,242,242
,255,239,240,254,132,114,123
110 DATA0,6,9,11,11,7,31,39,47,47,31,15,
31,191,255,127,224,144,252,254,254,255,2
55,249,249,255,247,248,254,224,222,223,7
,9,63,127,127,255,255,167,167,255,251,7,
127,28,107,231,0,96,144,208,208,224,248,
228,244,244,248,240,248,125,191,190
120 DATA7,9,63,127,127,255,255,79,79,255
,247,15,127,33,78,222,0,96,144,208,208,2
24,248,228,244,244,248,240,248,253,255,2
54,7,9,63,127,127,255,255,159,159,255,23
9,31,127,7,123,251,0,96,144,208,208,224,
248,228,244,244,248,240,248,253,255,254
130 DATA1,1,7,11,11,15,31,39,47,47,31,15
,31,191,255,127,192,32,240,248,220,184,2
40,240,224,224,192,192,252,224,222,223,3
,4,15,31,59,29,15,15,7,7,3,3,63,7,123,25
1,128,128,224,208,208,240,248,228,244,24
4,248,240,248,253,255,254
```

MSX MSX MSX MSX MSX MSX MSX MSX MSX

GÖR DIN EGEN

KALENDER

För ATARI ST med GFA-basic

PÅ SKRIVAREN

Hur skulle det vara med ett litet program som skriver ut kalendrar på skrivaren? Kunde tro att det var det ni ville ha.

Här kommer ett program ur den stora högen med Public Domain program som finns tillgänglig till Atari ST. Som de flesta program av denna sort är det skrivet i G F A Basic. Programmet är avsett för en Epson FX-85 skrivare men det är inga problem att ställa om det till valfri skrivartyp. I Proceduren Printer-Codes kan man lägga in just de styrkoder som behövs.

Denna procedur är tillräckligt välmatad med REM-Satser för att kunna förstås av de flesta. I skrivar-manualen finns alla styrkoder angivna. Byt bara ut programmets koder mot de tillämpliga.

```
em ******** APPOINTMENT CALENDAR
Rem ******** FROM ST/LOG
Rem ******** TRANSLATED TO GFA BASIC
Rem ******** BY DON TURNOCK 2/13/87
Rem ******** Set up for Epson FX-85
Pr=1
Yearflag=0
Cls
Print "APPOINTMENT CALENDAR"
Rem ******** INPUT SECTION
Input "SCREEN ONLY?  Y/N";Quest$
Q$=Left$(Quest$,1)
If Q$="y" Or Q$="Y"
  Pr=0
Else
  Gosub Printer_codes
Endif
Gosub Setup
Start:
Again=0
Input "FOR WHAT YEAR DO YOU WANT THE CALENDAR  (4 DIGITS)";Year
If Year<1583 Or Year>9999
  Print "YEAR IS OUT OF RANGE"
  Goto Start
Endif
If Pr=1
  Input "DO YOU WANT A SINGLE MONTH ONLY  (Y/N)";Quest$
  Q$=Left$(Quest$,1)
  If Q$<>"y" And Q$<>"Y"
    Month=12
    Yearflag=1
  Else
  Endif
Endif
Is_it_ok=0
While Is_it_ok=0
  Input "FOR WHAT MONTH DO YOU WANT THE CALENDAR (1-12)";Month
  If Month<1 Or Month>12
    Print "1-12 PLEASE!"
  Else
    Is_it_ok=1
  Endif
Wend
Gosub Routine
If Again=1
  Goto Start
Endif
End
Rem ******** PRINT CALENDAR
Procedure Routine
  For Mb=1 To Month
    Mc=Mb
    Yc=Year
    Gosub Day_of_week
    W1=Weekday
    Mc=Mb
    Gosub Month_of_year
    M1$=Month$
    If Mb>=Month Or Yearflag<>0
      Cls
      Print
      Print Spc(30);M1$;"  ";Year
      Print
      Print Daynames$
      Print
      If Pr=1
        Lprint Wideon$;Boldon$
        Lprint
        Lprint "          ";M1$;"  ";Year
        Lprint
        Lprint Wideoff$
        Lprint Daynames$
        Lprint Feedline8$;
        Lprint Underline$
      Endif
    Endif
    Mc=Mb
    Gosub Days_in_month
    D1=Dm
    For I=1 To 6
      J=1
      If I>4 And ((I-1)*7+J)>D1+W1
        For Xxx=1 To 2
        Next Xxx
      Else
        If Mb>=Month Or Yearflag<>0
          If Pr=1
            Lprint Bars$
            Lprint "1";
          Endif
          Gosub Weeks
        Endif
        '
        If Mb=>Month Or Yearflag<>0
          Print
          Print
          If Pr=1
            Lprint
            For T=1 To 6
              Lprint Bars$
            Next T
            Lprint Bars$;
            Lprint Cr$;
            Lprint Underline$
          Endif
        Endif
      Endif
    Next I
    If Yearflag<>0 Or Mb>=Month
      If Pr=1
        Lprint Feedform$;
      Endif
    Endif
  Next Mb
  Rem *****  another calendar??????****
  Print
  Print
  Print
  Input "ANOTHER PAGE";Quest$
  Q$=Left$(Quest$,1)
  If Q$="y" Or Q$="Y"
    Cls
    Again=1
  Endif
Return
Rem ******print week
Procedure Weeks
  For J=1 To 7
    E1=((I-1)*7+J+6-W1)*2-1
    If ((I-1)*7+J)>(D1+W1)
      Day$="  "
    Else
      Day$=Mid$(Dait$,E1,2)
    Endif
    If Mb<Month And Yearflag=0
      For Xxx=1 To 2
      Next Xxx
    Else
      Print "     ";Day$;"   ";
      If Pr=1
        Lprint "     ";Wideon$;Day$;Wideoff$;"1";
      Endif
    Endif
  Next J
Return
Rem ******** DAY OF THE WEEK
Procedure Day_of_week
  If Mc<3
    Mc=Mc+12
    Yc=Yc-1
  Else
  Endif
  Weekday=1+2*Mc+Int(0.6*(Mc+1))+Yc+Int(Yc/4)-Int(Yc/100)+Int(Yc/400)+2
  Weekday=Weekday-Int(Weekday/7)*7
  Weekday=Weekday+6
  Weekday=Weekday-Int(Weekday/7)*7
Return
Rem ******** NUMBER OF DAYS IN THE MONTH
Procedure Days_in_month
  If Mc=2
    Lpt=0
    Y=Year
    If (Y-Int(Y/4)*4)=0
      If ((Y-Int(Y/100)*100)=0) And ((Y-Int(Y/400))<>0)
        Lpt=0
      Else
        Lpt=1
      Endif
    Endif
  Endif
  Dm=Val(Mid$(Monthdays$,2*Mc-1,2))
  Dm=Dm+Lpt
Return
Rem ******** MONTH OF THE YEAR
Procedure Month_of_year
  Month$=Mid$(Monthname$,(Mc-1)*9+1,9)
Return
Rem ********   SET UP CALENDAR
Procedure Setup
  Dait$="             1 2 3 4 5 6 7 8 910111213141516171819"
  Dait$=Dait$+"202122232425262728293031                  "
  Daynames$=" SUNDAY    MONDAY    TUESDAY  WEDNESDAY THURSDAY  "
  Daynames$=Daynames$+" FRIDAY   SATURDAY  "
  Monthname$="JANUARY  FEBRUARY MARCH    APRIL    MAY      JUNE     JULY    "
  Monthname$=Monthname$+"  AUGUST   SEPTEMBEROCTOBER  NOVEMBER DECEMBER "
  Monthdays$="312831303130313130313031"
  Ul$="__________"
  Underline$=""
  For T=1 To 7
    Underline$=Underline$+Ul$
  Next T
  Rem  Underline$=Underline$+"_" !remove 'rem' if your printer does not support
  Rem                              download characters!!!!!!!
  Rem ********TOTAL OF 71 UNDERLINE CHARACTERS
  Bars$="1        1         1         1"
  Bars$=Bars$+"         1         1         1         1"
Return
Rem ******** PRINTER CONTROL CODES :
Rem ******** MODIFY THESE ACCORDING TO YOUR PRINTER MANUAL
Procedure Printer_codes
  Esc$=Chr$(27)
  Rem ********           ESCAPE CHARACTER
  Boldon$=Esc$+"E"
  Rem ********        BOLD ON
  Boldoff$=Esc$+"F"
  Rem ********       BOLD OFF
  Feedline8$=Esc$+"0"
  Rem ********     1/8" LINE FEED
  Pica$=Esc$+"P"
  Rem ********          10 CPI (PICA)
  Feedline6$=Esc$+"2"
  Rem ********     1/6" LINE FEED
  Wideon$=Esc$+"W"+Chr$(1)
  Rem ********DOUBLEWIDE PRINT ON
  Wideoff$=Esc$+"W"+Chr$(0)
  Rem ********DOUBLEWIDE PRINT OFF
  Margin$=Esc$+"1"
  Rem ********       SET LEFT MARGIN
  Defchar$=Esc$+"y"
  Rem ********      DOWNLOAD A CHARACTER SHAPE TO PRINTER
  Feedform$=Chr$(12)
  Rem ********     FEEDS FORM TO TOP OF NEW PAGE
  Cr$=Chr$(13)
  Rem ********           CARRIAGE RETURN
  Lprint Esc$;":";Chr$(0);Chr$(0);Chr$(0);
  Lprint Esc$;"%";Chr$(1);Chr$(0);
  Lprint Esc$;"&";Chr$(0);"1";"1";Chr$(128);
  Lprint Chr$(255);Chr$(0);Chr$(0);Chr$(0);Chr$(0);
  Lprint Chr$(0);Chr$(0);Chr$(0);Chr$(0);
  Lprint Chr$(0);Chr$(0);
  Rem ********DEFINE VERTICAL LINE CHARACTER
  Lprint Margin$;Chr$(5);
  Rem ********SET LEFT MARGIN AT 5
  Lprint Esc$;"U1";
Return
```

FIXA DIG EN PRENUMERATION GRATIS!

Det finns flera sätt att fixa sig en prenumeration av Svenska Hemdator Nytt. En är att betala avgiften som vanligt. En annan är att låta någon annan person betala den för dig Men det finns numera andra sätt att få en prenumeration helt gratis!

Sätt 1

Du kan hoppas på turen - vi lottar ju ut var 500:e prenumeration vilket du kan läsa om här intill.

Sätt 2

Detta är ett lite säkrare sätt men kräver en mer aktiv insats från din sida. Du kan nämligen förlänga din egen prenumeration genom att skaffa tidningen nya.

Två nummers förlängning

Genom att hjälpa oss att skaffa fler prenumeranter vill vi belöna dig för ditt arbete genom att förlänga din prenumeration med två nummer för varje ny prenumerant du kan skaffa åt oss. Detta innbär att du, ganska lätt, kan fixa dig ett helt års Svenska Hemdator Nytt genom att bara intressera fyra kompisar för tidningen.

Gör så här:

Ta med dig tidningen och visa den för vänner, kompisar och bekanta. Visa dem gärna den här extra-tidningen som ju bara skickas ut till dem som prenumererar. Det kan vara ett bra säljargument. Tala om för dem att dom bara behöver betala 15:75 per nummer om de prenumererar mot 24:50 som tidningen kostar numera. Man tjänar alltså 8:75 varje gång!

Fyll i en av talongerna

Tillsammans med din kamrat som vill börja prenumerera fyller du i en av de talonger som finna på den här sidan. Där ser du att det finns plats för både ditt eget namn och din kamrats. Var noga med att uppgifterna i fältet med ditt namn stämmer överens med de som finns angivna på din egen tidnings omslagsetikett. Vi måste ju snabbt kunna hitta ditt namn i vårt register för att kunna förlänga din prenumeration!

Skriv tydligt

Texta gärna och skriv läsligt. Glöm inte postnummer och ort. Skicka sedan in talongen snabbt till oss. Så fort din kamrat har fått sitt inbetalningskort och betalat sin prenumeration så kommer din egen att förlängas. Att detta har skett kan du kontrollera genom att din prenumerationskod ändrats på etiketten. siffrorna 882 betyder att din prenumeration varar till och med nummer 2, 1988.

Vi önskar dig lycka till!

Ja, Jag har hittat en ny prenumerant. Skicka, så fort som möjligt, ett inbetalningskort till honom/henne. Namn och adress har jag skrivit tydligt här:

Namn -

Adress -

Postnr/Ort -

Mitt eget namn och adress har ni här så att ni kan förlänga min prenumeration med två nummer.

Namn -

Adress -

Postnr/Ort -

Denna kupong skickas in i frankerat kuvert till:
SELDA MEDIA, BOX 152, 448 01 FLODA.
Så fort den nye prenumeranten registrerats och betalt sin prenumeration skall prenumerationen hos den som värvar förlängas med två nummer.

Ja, Jag har hittat en ny prenumerant. Skicka, så fort som möjligt, ett inbetalningskort till honom/henne. Namn och adress har jag skrivit tydligt här:

Namn -

Adress -

Postnr/Ort -

Mitt eget namn och adress har ni här så att ni kan förlänga min prenumeration med två nummer.

Namn -

Adress -

Postnr/Ort -

Denna kupong skickas in i frankerat kuvert till:
SELDA MEDIA, BOX 152, 448 01 FLODA.
Så fort den nye prenumeranten registrerats och betalt sin prenumeration skall prenumerationen hos den som värvar förlängas med två nummer.

GRATTIS!!

Magnus Boll, Åkersberga
Mattias Lönnback, Umeå
Per Palmblad, Stigtomta
Niklas Torstensson, Gnesta

Som Du kanske vet så lottar vi ut var 500:e prenumeration. Sedan förra prenumerationspecialen kom ut så har ytterligare drygt 2000 nya prenumeranter tillkommit och ovanstående fyra personer har nu fått sina pengar tillbaks men får ändå sin tidning åtta nummer framåt. Något för Dig? Se bara till att du förnyar din prenumeration när inbetalningskortet kommer så är du med i utlottningen!

Äldre nummer av prenumerantspecialen

Många ringer och vill ha äldre nummer av prenumerantspecialen. Vi har fortfarande kvar några ex av varje nummer och enklast får du dessa genom att sätta in avgiften 6:50 på vårt postgirokonto nr **470 50 43-0**. Skriv på inbetalningskortets talong vilket nummer du saknar och vill ha. I avgiften ingår portot - billigt eller hur?

Allt fler spel för PC

PC-datorerna har inte glömts bort av programtillverkarna. Man har ju insett att denna datortyp blivit allt mer åtkomlig för yngre användare i och med det prisras som har varit de senaste åren (man kan ju faktiskt få en PC för ca 3500:- idag), och sett till att spel för övriga datorer även konverterats till PC.

Tyvärr ligger priserna på dessa spel ännu alltför högt (drygt 300:- i genomsnitt) för att de skall vara riktigt intressanta.

US GOLD

I somras kom Charlie Chaplin som även recenseras i nästa nummer av Svenska Hemdator Nytt. I spelet skall man regissera en film och man kan manipulera de olika rollfigurerna att agera efter olika manus. Även Gauntlet finns numera för PC-format.

ELECTRONIC ARTS

Detta företag ger flitigt ut PC-versioner av sina olika spel. Här finns titlar såsom PHM Pegasus, Chessmaster 2000, Chuck Yeagers Advanced Flight Trainer, Arcticfox, Starflight och World Tour Golf. Samtliga är välkända toppspel som konverterats från andra format. Pinball Construction Set är en gammal goding där man kan bygga upp sitt eget flipperspel. The Seven Cities Of Gold och Lords of Conquest är spel som utspelas under historisk tid.

Martech

I dagarna kom Martechs spel Vixen ut i PC-format. Spelet recenserades i detta nummer av Svenska Hemdator Nytt.

CRL

Academy heter ett spel som konverterats från Atari ST- och Commodore-format. Undertiteln till detta spel är PSI-5 vilket säkert många har spelat tidigare. Ett slags handla-köpa-slåss program i rymdmiljö.

TJÄNA PENGAR PÅ ATT PRENUMERERA!

Dags för en ny omgång av prenumeranterbjudande som vi har lyckats få våra annonsörer att ställa upp med. Det skall ju löna sig att vara prenumerant! I nästa Prenumerantspecial kommer nya erbjudanden.

RABATTERBJUDANDE ATARI ST

☐ *TESTDRIVE* (ordinarie pris: 295:-).............245:-

Ja, jag vill köpa ovanstående programvara till prenumerantpris.
Skicka det snarast till mig, postavgift ingår i priset:

Namn ____________________
Adress ____________________
Pnr/Ort ________ ____________

Denna kupong skickas till: SELDA MEDIA, BOX 152, 448 01 FLODA.
Endast denna kupong kan användas - kopior godtages ej.

TJÄNA 50:- !

RABATTERBJUDANDE AMIGA

☐ *TESTDRIVE* (ordinarie pris: 295:).............245:-

Ja, jag vill köpa ovanstående programvara till prenumerantpris.
Skicka det snarast till mig, postavgifter ingår:

Namn ____________________
Adress ____________________
Pnr/Ort ________ ____________

Denna kupong skickas till: SELDA MEDIA, BOX 152, 448 01 FLODA.
Endast denna kupong kan användas - kopior godtages ej.

TJÄNA 50:- !

RABATTERBJUDANDE Commodore 64

☐ *TESTDRIVE* Kass: (ordinarie pris: 149:).............119:-
☐ *TESTDRIVE* Disk: (ordinarie pris: 199:).............149:-

Ja, jag vill köpa ovanstående programvara till prenumerantpris.
Skicka det snarast till mig, postavgifter ingår:

Namn ____________________
Adress ____________________
Pnr/Ort ________ ____________

Denna kupong skickas till: SELDA MEDIA, BOX 152, 448 01 FLODA.
Endast denna kupong kan användas - kopior godtages ej.

TJÄNA 30-50:-!!

BESTÄLLNINGSKUPONG DISKETT, Commodore 64

☐ 5 1/4" med de program som markerats i Svenska Hemdatopr Nytts nr 5/88 samt detta nummer av Prenumerantspecial.......39:-/st inkl porto
Jag betalar med det inbetalningskort som medföljer disketten.

Ur innehållet bl.a:
"Skapa rdning på skivorna", "Omnumrera 64", "SHIT",
"Smårutiner" samt lite annat smått.

Namn ____________________
Adress ____________________
Pnr/Ort ________ ____________

Denna kupong skickas till: SELDA MEDIA, BOX 152, 448 01 FLODA.
Endast denna kupong kan användas - kopior godtages ej.

SERVICE !!

BESTÄLLNINGSKUPONG AMIGA

☐ **JUMPDISK AUGUSTI**

Programdiskett på engelska för alla Amiga...........149:-/st

Namn ____________________
Adress ____________________
Pnr/Ort ________ ____________

Denna kupong skickas till: SELDA MEDIA, BOX 152, 448 01 FLODA.
Endast denna kupong kan användas - kopior godtages ej.

SERVICE !!

"BREVET"

Dags för Prenumeranternas "Chat Corner" Här kan skriva vad som helst med synpunkter och efterlysningar. Skicka ditt brev till: "Brevet", Hemdator Nytt, Box 152, 448 01 Floda.

Hej!
Jag undrar om det är någon som kan tipsa mig om ett bra ST-Äventyrsspel! Jag har Phantasie III, ett mycket bra spel. Tack för en bra tidning.

Tack, tack! Om du vill ha ett RIKTIGT bra äventyrsspel så skall du prova Dungeon Master. Bättre har sällan skådats och skulle du mot förmodan redan provat detta så är det bara att vänta på del II som kommer.

Hej S H N
Jag är en lycklig Amiga 500 ägare och jag som alla andra Amiga ägare som skriver till er tidning (antar jag) hoppas på mer artiklar om ovan nämt datormärke. Men jag har även en del andra synpunkter:

Telefon
Jag tycker att det är svagt av er att alla förfrågningar måste göras skriftligen. Finns det ingen möjlighet till en Heta Linjen en gång i veckan.

Stavfel
Tryckfelsnisse härjar lite för mycket i tidningen. Det ser väldigt amatörmässigt gjort när slutet på en förtext saknas för att ta ett exempel.

Spelkonsollrecensioner
Skall man behöva läsa TV-spels recensioner i en datortidning?

Håll hårt på Torsten och tidningspappret
Ta för allt i världen inte bort Torsten (om ni nu skulle haft några tankar åt det hållet), han är ni ensam om, det gör att det är klass på tidningen.

Och så lite allmänna tips:

Monitortest; Skulle inte det kunna vara någonting. Jag funderar själv på att köpa en och kasta min RF-Modulator åt #&%$.

Hemdator Nytt låter botten! Utlys en tävling om ett bättre namn.

Ett litet tips gällande artikeln om strömstörningar och elavbrott. Om man jobbar med ett program i flera timmar utan att spara undan får man ju skylla sig själv. Mitt tips är alltså helt enkelt, spara undan efter en liten stund så man inte behöver skriva om alltihop ifall det skulle hända något.

Kommer det någon recension på programmet F18 Interceptor?

Per, Älvsbyn

Oj, det var mycket på en gång. Var skall vi börja. Från början förslagsvis.

Mer Amigamaterial är på gång. Om du tittar detta nummer så hittar du namnet Henrik Mårtensson bland redaktionsstaben. Denne man skall i fortsättningen fylla S H N med mängder av Amiga material.

Tyvärr kan vi inte öppna någon Het Linje just nu. Telefonerna går varma här ändå och vi skall hinna göra tidningen också. Vi lägger ditt förslag i lådan med framtida projekt. När vi får resurser skall vi genomföra det.

Denna tidning innehåller inga tyrkfel. Jo, nu ljög jag allt. I och för sig kan man ju alltid skylla på Attle men det vore orättvist. Skärpning utlovas!

Ja, TV-spelen har en liten men entusiastisk användargrupp. Här kan jag bara svara: Vi får se. Vi skall köra dessa ett tag till och se hurdan läsarresponsen blir.

Torsten och tidningspappret - en lustig kombination men OK! Vilken Torsten menar du. Kåseri-Torsten eller serie-Torsten ? Bägge lever ett mycket fritt liv och vi har ingen möjlighet att bestämma över deras levnadsöden.

Monitortest låter trevligt. Vi skall ta tag i iden och se vad vi kan göra.

Tja, vi ville kalla oss Your Computor, men det var upptaget. Men nej, vi behåller nog det nuvarande namnet.

Recensionen på Interceptor kommer.

Bästa Hemdator!
Jag börjar detta brev med att tacka er för en utomordentligt välskriven tidning (den behövs verkligen). Jag har nu läst era skrifte: så länge jag kan minnas och anser att ert arbete med att framställa en tidning som kan läsas av alla datorägare är mycket viktigt i vårt nya DATA-Sverige.

Jag har dock några synpunkter på ert arbete. Ni ägnar mycket intresse åt att bevaka ATARI och COMMODORE-marknaden (och flera andra märken naturligtvis), i och för sig inget fel i det men jag kan inte förstå att ni inte bevakar IBM-PC med lika stor iver om ni vill ha en oberoende tidning. Jag vill att ni tar under övervägande att starta en PC-avdelning i er tidning.
Med utmärkt högaktning

Tobias Andersson, Norrtälje

Ännu fler lovord. Tack tack. Om ni, bästa läsare undrar varför vi "slösar" spaltutrymme på att förmedla alla dessa lovord till er så är det faktiskt så att de flesta insändare (förutom de anonyma) som kommer hit är fylld av såväl ros som ris. Eftersom kritiken ofta är värda svar så vill vi gärna publicera hela brev och inte klippa bort berömmet.

Beträffande PC-kritiken så är den berättigad. Vi har dock vissa problem med att bestämma i vilken form vi skall presentera detta material. I fortsättningen kommer vi att presentera nya spel till PC och många av de spel vi recenserar är ju tillgängliga för denna välsålda "burk".